

Spielplan A-Z - Lektion 11 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 7
♥ D 10
♦ D B 10 5 4
♣ A 8 5

♠ 10 4 3
♥ 8 7 4 3
♦ A 8 2
♣ 7 3 2



♠ 9 8 5
♥ A 6 5
♦ K 9
♣ D B 10 9 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	4	3	3	3
S	1	4	3	3	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ D B 6 2
♥ K B 9 2
♦ 7 6 3
♣ K 6

16
4 10
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ D

N kann die längste Farbe nicht mehr entwickeln, da er nur noch einen ♣-Stopper hat. Also muss ♥ entwickelt werden.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 10 6 5
♥ B 8 5 3
♦ A K 4
♣ K 5 4

♠ K 9 8
♥ A 4
♦ D B 10 9 8
♣ 8 7 6



♠ A D 7
♥ K 6
♦ 7 6 5
♣ A D B 10 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	5	1	3	4
W	4	5	1	3	4

♠ B 4 3 2
♥ D 10 9 7 2
♦ 3 2
♣ 3 2

11
10 16
3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 10

Nach ♥-Auspiel fehlt das Tempo, um die ♦-Farbe hochzuspielen. Also macht O 2x den ♣-Schnitt für einen Überstich.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 9 8
♥ A 7
♦ 7 4 3
♣ A B 10 9 8

♠ 3 2
♥ D 10 9 8 2
♦ K D 9
♣ 5 3 2



♠ B 10 6 5 4
♥ B 4 3
♦ 8 2
♣ K 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	1	3	4
S	4	4	2	3	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A D 7
♥ K 6 5
♦ A B 10 6 5
♣ D 4

12
7 5
16

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 10

♦-Doppelschnitt hat 75% Erfolgsaussichten, einfacher Schnitt in ♣ nur 50%. Trotzdem spielt der Alleinspieler über ♣, denn er gewinnt den Kontrakt auch, wenn der ♣-Schnitt verliert.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 10 4
♥ 5 4
♦ K 5 4
♣ A 3 2

♠ 8 6 5
♥ A K D
♦ B 6
♣ K D B 9 8



♠ A 9
♥ 8 7 6
♦ A D 10 9 8
♣ 6 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	5	3	1	3
W	5	5	3	1	3

♠ 7 3 2
♥ B 10 9 3 2
♦ 7 3 2
♣ 10 7

13
16 10
1

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

Leider kann W in ♠ nur 1x ducken. Ohne ♠-Stopper kann er nicht riskieren, ♣ zu entwickeln. Die einzige Chance bietet der ♦-Schnitt.

Spielplan A-Z - Lektion 11 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 8 7
♥ 7 6
♦ K 7 6
♣ A D 9 8 7

♠ 4 3 2
♥ 10 5 4 3 2
♦ D 3 2
♣ 6 2



♠ K D B 10 5
♥ B 9 8
♦ 5 4
♣ K 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	5	2	3	5
S	5	5	2	1	5
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 9 6
♥ A K D
♦ A B 10 9 8
♣ B 10 5

13
2 10
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♣	1 ♠	2 ♦
Pass	2 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord

N duckt 2x in ♠ und macht dann ♦-Schnitt zum ♦ B. Er gewinnt das Spiel auf jeden Fall, auch wenn der ♦-Schnitt verliert. ♣ kann nicht mehr entwickelt werden.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9 8 2
♥ 6 3 2
♦ 7 3 2
♣ 5 2

♠ A D 7 4
♥ K D B 10
♦ 5 4
♣ K 4 3



♠ K 6 5
♥ 9 8
♦ A B 10 9 8
♣ A 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	2	4	3	3	3
W	2	4	3	3	3

♠ 3
♥ A 7 5 4
♦ K D 6
♣ D B 10 9 8

1
15 12
12

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
X	Pass	1 ♦	2 ♣
3 SA	alle passen	2 SA	Pass

3 SA von Ost

Nach ♣-Ausspiel schaukelt O seinen Kontrakt sicher heim, indem er 3 ♥-Stiche entwickelt,

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K 7 5 4 3
♥ D B 10 9
♦ 6
♣ A 8 3

♠ 8 2
♥ A 8 4 3 2
♦ 2
♣ D B 10 9 7



♠ D B 10 9
♥ 6 5
♦ B 10 9 8 3
♣ 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	3	4	4
S	3	4	3	4	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 6
♥ K 7
♦ A K D 7 5 4
♣ K 6 5

10
7 4
19

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	3 ♥	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ D

S nimmt den ersten ♣ und entwickelt ♥. Wenn ♦ 3-3 beim Gegner steht, hätte er jetzt 12 Stiche.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 4 3
♥ 10 6 4
♦ A 6 5
♣ 7 6

♠ A B 5
♥ A K 5
♦ K D
♣ D B 10 9 8



♠ 9 8
♥ D 8 7
♦ B 10 9 8 7
♣ A 5 4

♠ 7 6 2
♥ B 9 3 2
♦ 4 3 2
♣ K 3 2

9
20 7
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

W duckt ♠ K. Wenn N auf ♣ wechselt nimmt W das ♣ A und spielt ♦, Wenn N den 1. oder 2. ♦ nimmt hat er 9 Stiche. Wenn N ♦ 2x duckt geht W auf ♣ über. und macht so auch den Kontrakt.